

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Nurul and Bobi, Hidayat, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video scribe Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam Di Sumatra Dan Akulturasiya Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro," *Jurnal Swarnadwipa* Vol 2, no. 3 (2018): 189–200,
- Afifah, Y. N., Nizaruddin, N., & Endahwuri, D. (2021). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Team Assisted Individualization Dan Model Pembelajaran Student Team Achievement Divisions Berbantu *Whiteboard Animation* Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Imajiner: Jurnal Bahasa Indonesia dan Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(1), 15-21.
- Air, Jon, and Dkk, *Vidio Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart* (Bristol: Sparkol Books, 2014),
- Ardiansyah, P., & Meishanti, O. P. Y. 2021. Pengembangan Media *Whiteboard Animation Berbasis Reading, Questioning, and Answering (RQA)* Materi Sistem Peredaran Darah. *BIO-EDU: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 148-160.
- Arikunto, S. 2006. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). 2006. *Instrumen Penelitian Tahp I Buku Teks Pelajaran Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP
- Ball, D. L., & Cohen, D. K. 1996. "Reform By The Book: What is-or Might be-the Role of Curriculum Materials In Teacher Learning and Intructional Reform?" *Educational Researcher*, 25(9),6-8,14
- Depdiknas. (2008). *Pengembangan Bahan Ajar. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta
- Depdiknas. 2008. *Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.

- Irma Sakti, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMP Ittihad Makassar,” *PHYDAGOGIC : Jurnal Fisika dan Pembelajarannya* Volume 1, no. 2 (2019), <http://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/phy>.
- Jamilah, R., & Indonesia, M. M. P. B. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Teks Ulasan Berbasis Proyek Pada Siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bululawang*. Kemendikbud. 2013. *Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Pengembangan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Kemendikbud.
- Miftahul Jannah, “Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol VIDEOScribe Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK,” *Jurnal Pembelajaran Fisika* Vol. 8, no. 2 (2019): 67.
- Moch Wahib Dariyadi, “Penggunaan Software „Sparkol Videoscribe” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT,” in *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab IV* (Malang: Jurusan Sastra Arab Universitas Negeri Malang Jurusan Sastra Arab Universitas Negeri Malang, 2018), 1– 11.
- Muslihun. (2017). *SKM (Sukses Kuasai Materi) Fisika SMA Kelas X, XI, XII*. Jakarta. PT Grasindo.
- Pardiyono. 2007. *Pasti Bisa! Teaching Genre-Based Writing Metode Mengajar Writing Berbasis Genre Secara Efektif*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Prastowo, Andi. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. (Jakarta: Kencana, 2013), Punaji setyosari. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana.

- Rahmayantis, M. D., & Lailiyah, N. (2020). Pengembangan materi bahan ajar menulis puisi dengan menggunakan teknik pemodelan di SMPN 1 Tulungagung. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(2), 243-254.
- Rofikoh, E., & Hermanto, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whiteboard Animation pada Materi Teks Eksplanasi Kelas XI SMA. In *Seminar Nasional SAGA# 3 (Sastra, Pedagogik, dan Bahasa)* (Vol. 3, No. 1, pp. 165-173).
- Rofikoh, E., & Hermanto, H. (2021, September). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whiteboard Animation pada Materi Teks Eksplanasi Kelas XI SMA.
In *Seminar Nasional SAGA# 3 (Sastra, Pedagogik, dan Bahasa)* (Vol. 3, No. 1, pp. 165-173).
- Safar, Ammar "Educating Nonlinearly and Visually in the Digital Knowledge Age: A Dhelphi Study," *Journal Kuwait University. Asian Social Science* Vol. 12, no. 4 (2016),
- Salim, S., Arvyaty, A., Kadir, K., Sudia, M., Prajono, R., & Mursidin, T. (2020). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Whiteboard Animation Pada Guru Smp. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 82-92.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta. Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Thamrin, M. (2014). *Pengembangan bahan ajar penulisan karya ilmiah berbasis vokasi. Litera*, 13(1).
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk.1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.

- Tibyani, W., & Hermanto, H. (2021, September). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ensiklopedia Menggunakan Whiteboard Animation Materi Teks Prosedur. In Seminar Nasional *SAGA# 3 (Sastra, Pedagogik, dan Bahasa)* (Vol. 3, No. 1, pp. 129-136).
- Wahid, yamsudin Nur. (2017). *Rancang Bangun Permainan Ular Tangga untuk Media Beljar Fisika. Jurnal Qua Teknik*. Vol 7, No.2 (hal 43-53).
- Muslihun. (2017). SKM (Sukses Kuasai Materi) Fisika SMA Kelas X, XI, XII. Jakarta. PT Grasindo.
- Wahyuningsih, D., & Suyantiningsih, S. (2020). *Multimedia Whiteboard Animation Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Pada Guru. Edcomtech*, 5(2), 109-118.